CLICK! KLASYKA

FPS i japoński
film grozy
w jednym.

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #18



Nie bój się strzelać

Twórcy gier od lat próbują wprowadzić do gatunku FPS elementy typowe dla filmów grozy, a mimo to F.E.A.R. pozostaje jedną z niewielu produkcji, w których sztuka ta się udała.

Nie dziwi, że stało się tak właśnie w tym przypadku – jak pokazuje historia Monolith, to właśnie ekipa, która takiemu trudnemu wyzwaniu mogła podołać (patrz: ramka „Horror z perspektywy..."). Zespół programistów, grafików, dźwiękowców, projektantów poziomów itd. dowodzony przez Jasona Halla połączył zresztą ogień i wodę nie tylko poprzez zmiksowanie shootera (szybkiego, głośnego, pełnego eksplozji) i horroru (gdzie niezbędne jest powolne, subtelne budowanie napięcia). F.E.A.R. to także **produkcja, która**

O nie! Gdzie są moje nogi?!



Znam to pudełko! Wcześniej stało w Alien vs. Predator 2!

Chcę to mieć!



F.E.A.R. wraz z dodatkiem Extraction Point dostępny jest w polskich sklepach w tzw. Platynowej Kolekcji, choć pod tytułem F.E.A.R. – Złota Edycja. Cena to 59,90 zł. Samą podstawkę znaleźć można w serii Top Seller, w cenie 39,90 zł, podobnie wydany został również dodatek Extraction Point.

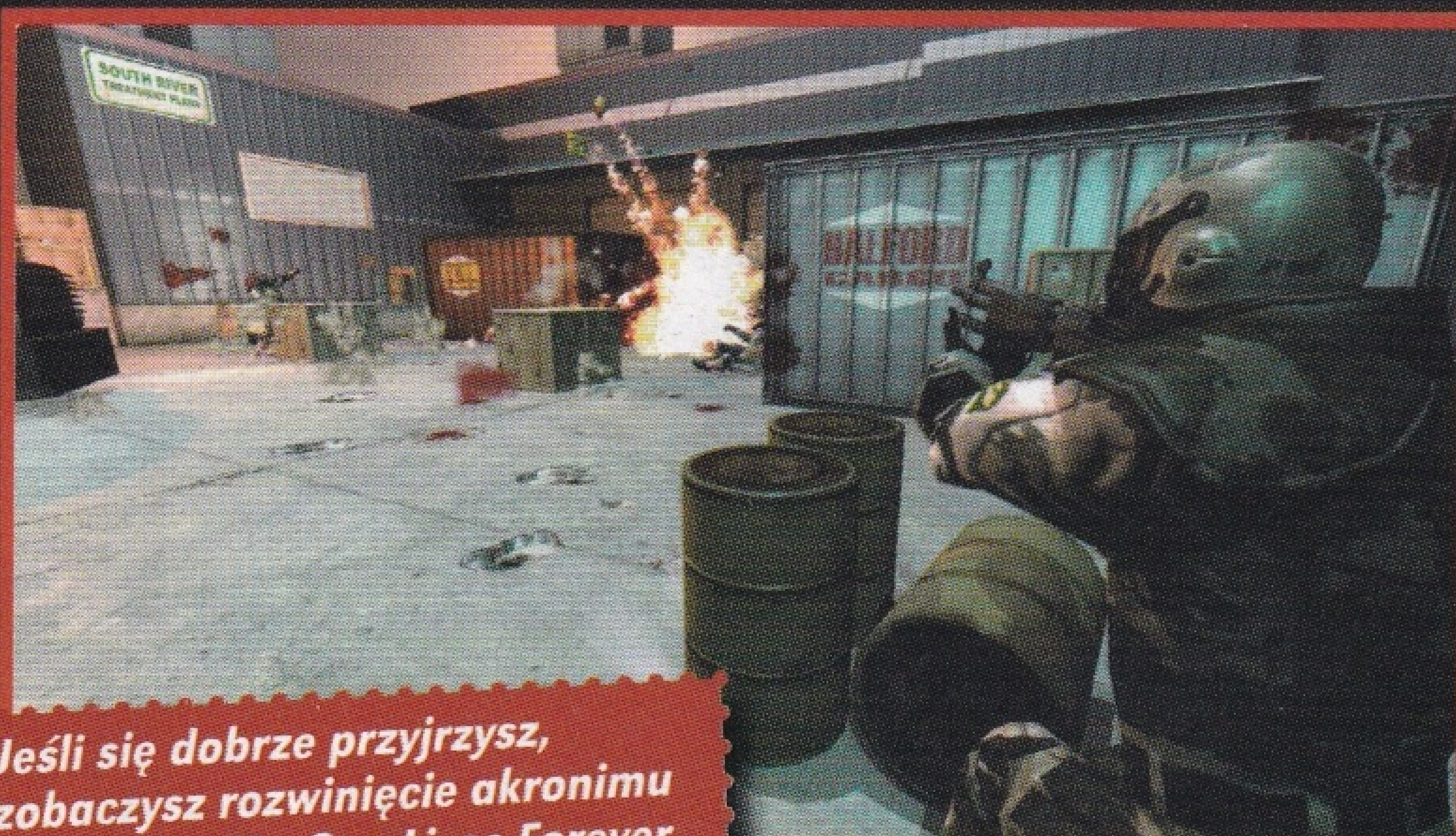
z równie dużą swobodą miesza elementy kultury amerykańskiej i japońskiej – a o to też było w branży gier trudno (wystarczy przypomnieć Daikatanę firmowaną przez Johna Romero).

Inspiracją dla stworzenia tytułu były jednak wpływy nie kultury japońskiej, a... chińskiej, dokładniej zaś filmy sensacyjne, które w Hongkongu kręcił John Woo. Pierwsze pomysły na FPS-a, w którym gracz mógłby poczuć się niczym bohater obrazu wyreżyserowanego przez skośnookiego mistrza efektownej rozwałki, pojawiły się w zespole Monolith wkrótce po zakończeniu prac nad Shogo. Studio zajęło się tymczasem produkcją serii No One Lives Forever i plany stworzenia interaktywnego kina akcji musiały zostać odłożone na boczny tor. W końcu jednak przyszedł czas i na ich realizację. W pierwszej kolejności ekipa Monolith przygotowała demo, które miało zostać pokazane na targach E3 w 2004 roku. **Cel, który studio zamierzało osiągnąć, określony zostały jasno: stworzyć tytuł z najbardziej widowiskowymi sekwencjami strzelanin w historii.** By się to udało, wystarczyło przełożyć na kod gry komputerowej te fascy-

CIEKAWOSTKI

Kiedy F.E.A.R. odniósł sukces komercyjny, ukazała się specjalna edycja gry opatrzona podtytułem Director's Edition, co mogłoby sugerować, że zawiera ona zmieniony/rozszerzony scenariusz i dodatkowe poziomy. W rzeczywistości różnice między obiema wersjami były niewielkie, najważniejsze dotyczyły dodatków, które można było znaleźć w pudełku (m.in. komiks, płyta DVD z materiałem „Making of..." i komentarzami twórców). Szkoda, bo – jak w wywiadzie przyznali twórcy – co najmniej jeden gotowy poziom został usunięty z gry przed jej premierą i mógłby trafić, przynajmniej jako materiał bonusowy, do wydania specjalnego. Co ciekawe, był to etap z... sekwencją pościgu samochodowego. Stworzenie jej było możliwe dzięki nowym funkcjom silnika Jupiter EX, który od swojego poprzednika (nazywanego po prostu Jupiter, bez żadnych dodatków)

nacje, które dały projektowi początek. Ponieważ w swoich filmach John Woo często stosował spowolnienia akcji, co pozwalało mu pokazać lecące kule i destrukcję, jaką czyniły po opuszczeniu lufy, efekt ten wykorzystany został również w produkcji studia Monolith.



Jeśli się dobrze przyjrzysz, zobaczysz rozwinięcie akronimu H.A.R.M. z No One Lives Forever.

Tak powstał Point Man (patrz: ramka), człowiek o nieznanej przeszłości, bez imienia i nazwiska. Jeśli w grze ktoś się do niego bezpośrednio zwracał, używał zwykle sformułowania „new guy", czyli „ten nowy". Nowy w ekipie F.E.A.R., czyli First Encounter Assault Recon, tajnym oddziale stworzonym do walki z największymi zagrożeniami, szczególnie takimi, których pochodzenie określić można jako „paranormalne". **Innymi słowy to jednostka bojowa X-Files.** Do takiej drużyny bohater pasuje doskonale – posiada nadludzki refleks, co daje mu w starciach przewagę nad przeciwnikami. Zastosowanie jego umiejętności wygląda jak bullet-time z Maxa Payne'a, jednak tu efekt ten nosi nazwę SlowMo. Wrogowie poru-

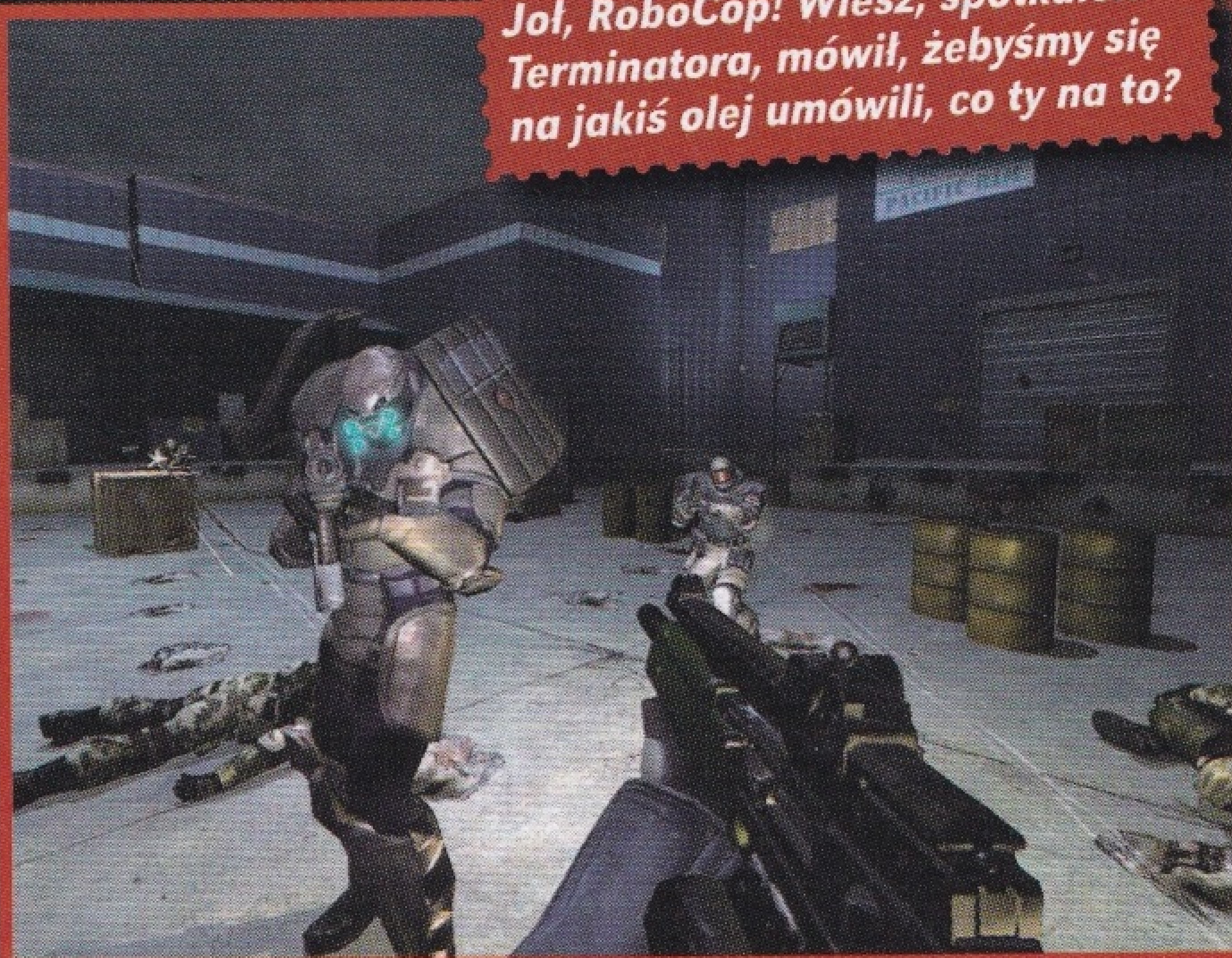

Kolega, jak widzę, wczorajszy...

różnił się właśnie bibliotekami umożliwiającymi realistyczne odwzorowanie zachowania się pojazdów mechanicznych. Projektanci stwierdzili jednak, że level ten nie pasuje do całościowej koncepcji F.E.A.R.-a – w efekcie rozszerzone możliwości Jupiter EX nie zostały w finalnej wersji zaprezentowane (pojazdy pojawiają się tylko w sytuacjach opisanych skryptami, na które gracz nie ma wpływu).

Wydawcą F.E.A.R.-a był koncern Vivendi Universal, który promował grę na wiele różnych sposobów, zarówno tradycyjnych, jak i dość nietypowych. Do tej drugiej grupy można zaliczyć serię filmów o wspólnym tytule P.A.N.I.C.S., które należały do gatunku o nazwie machinima (w całości złożone ze scen „nakręconych" na silniku gry). P.A.N.I.C.S. to akronim od People Acting Normal in Crazy-ass Situations, a wszystkie epizody (było

szają się, pociski fruną, a przedmioty eksplodują mniej więcej pięć razy wolniej niż normalnie, bohater natomiast zachowuje zwykłą dla siebie mobilność i szybkość przemieszczania się. Pokaz F.E.A.R.-a z targów E3 – grywalny fragment jednego poziomu, który był okazją do pokazania SlowMo w akcji – sprawił, że to właśnie o nowym shooterze Monolith mówiło się po nich niemal tyle samo, co o prezentacji Half-Life 2 (która była największym wydarzeniem imprezy).

Wkrótce potem **pojawiły się kolejne szczegóły dotyczące nadchodzącej produkcji, które jeszcze bardziej pobudziły ciekawość graczy i ich oczekiwania związane z tym tytułem.** Okazało się, że poza fantastycznymi sekwencjami strzelanin F.E.A.R. będzie miał jeszcze jeden atut – przejmującą atmosferę przeniesioną wprost z japońskich horrorów, takich jak „Dark Water" czy „Ringu". A co najciekawsze, głównym „źródłem" grozy miała być... drobna dziew-


Joł, RoboCop! Wiesz, spotkałem Terminatora, mówił, żebyśmy się na jakiś olej umówili, co ty na to?

Point Man

W scenariuszu F.E.A.R.-a główny bohater występuje jako Point Man, pisany właśnie tak, dużymi literami, nie jest to jednak jego ksywka, a nazwa funkcji, którą pełni w jednostce. Point Man to „facet na szpicy", czyli ten, który zawsze znajduje się na czele oddziału, rozpoznaje teren i pierwszy napotyka zagrożenia.
Ekipa Monolith chciała, by gracz mógł naprawdę wcielić się w bohatera F.E.A.R.-a, dlatego też postać ta nie ma imienia i nazwiska, nic nie mówi, nie wiemy też, jak wygląda. W kilku miejscach gry można zobaczyć jej odbicie, ale jest ono bardzo niewyraźne i pokazuje mężczyznę o zamaskowanej twarzy. Fakt, że gdy spojrzysz w dół, widzisz nogi bohatera, a podczas wspinania się po drabinkach zobaczysz jego ręce, również jest świadomym zabiegiem twórców, który ma zwiększyć wrażenie, że Point Man to ty – i vice versa.

ich pięć, łącznie z jednym dołączonym do wydania F.E.A.R. – Director's Edition) przedstawiały bliżej niezidentyfikowany oddział Bravo walczący z... niewidocznym przeciwnikiem. Każdy z kilkuminutowych filmików był również naładowany humorem – to dlatego, że ich produkcję powierzono grupie Rooster Teeth, twórcom słynnej machinimy Red vs. Blue z Halo. W pewnym momencie mogło się wydawać, że animacje staną się popularniejsze niż gra, którą miały promować – w 2005 roku zdobyły nagrodę za najlepszy scenariusz w filmie machinima oraz inne wyróżnienia. Kiedy jednak F.E.A.R. otrzymał laury dla najlepszej gry, scenariusza i AI od tak prestiżowych serwisów, jak GameSpot czy GameSpy, jasne stało się, że obawy te były nieuzasadnione. Filmy znaleźć można na stronie grupy Rooster Teeth, pod adresem: http://www.roosterteeth.com/home.php.

czynka o imieniu Alma.

Fabuła F.E.A.R.-a wygląda następująco. **Point Man, wraz ze swoją jednostką, zostaje wezwany do opuszczonego zakładu oczyszczania wody jako wsparcie dla Delta Force.** Oba oddziały polują na Paxtona Fettela. To człowiek, który na czele grupy sterowanych mocą jego umysłu żołnierzy (jak się okaże, sklonowanych – stąd ich nazwa: Replica soldiers) przejmuje kontrolę nad główną siedzibą Armacham Technology Corporation. W czasie gry okaże się, że korporacja ta przeprowadzała eksperymenty na dziewczynce o imieniu Alma, obdarzonej przez naturę niezwykłą mocą psychiczną. Zamiarem Armacham było stworzenie armii żołnierzy kierowanych właśnie przy pomocy umysłu. Badania nad zdolnościami posiadanymi przez Almę miały doprowadzić do opracowania odpowiedniej technologii i – jak można sądzić z mocy Fettela – cel ten udało się osiągnąć. Po tym odkryciu fabuła plącze się jak w telenoweli (np. wychodzi na jaw, że Alma



Polska w ME 2008?! Elektryzująca wiadomość!



Latawce, dmuchawce, wiatr...

Jin Sun-Kwon, partnerka bohatera z oddziału F.E.A.R., miała być według pierwotnych założeń snajperem. Twórcy nie mieli jednak za bardzo pomysłu na to, w jaki sposób wykorzystać tę jej umiejętność w grze. Ostatecznie została więc medykiem polowym i specjalistką od analizy miejsca zbrodni, a jedyną pozostałością po jej poprzedniej profesji jest czerwone wykończenie rękawicy na palcu wskazującym – tym, którym pociągałaby za spust swojego snajperskiego karabinu.

Inną rolę przewidziano również dla Douglasa Holidaya, który w finalnej wersji jest członkiem oddziału Delta Force, w kilku kluczowych elementach pomagającym jednostce F.E.A.R. To specjalista od ładunków wybuchowych, i choć zachował swoją rolę, jego udział w fabule wygląda inaczej, niż planowano – z podobnych powodów, co zmiana profesji Jin Sun-Kwon. Twórcy

mimo młodego wieku – a może tylko wyglądu? – miała dzieci), ale nie będziemy jej tu zdradzać. Warto poznać tę historię samemu, tym bardziej że każdemu odkryciu towarzyszy przynajmniej kilka niezwykle efektownych strzelanin i prawdziwie przerażających sekwencji grozy.

Minusem tych ostatnich jest fakt, że choć straszą, nie można w nich zginąć. Takie rozwiązanie oczywiście zmniejsza związane z nimi emocje. Większość graczy, którzy mieli przyjemność zmierzyć się z F.E.A.R.-em w optymalnych warunkach – czyli po zmroku, w ciemnym pomieszczeniu, ze słuchawkami na uszach – przyzna jednak, że może i dobrze, iż w scenach halucynacji liczba punktów zdrowia nie spada poniżej zera. I bez tego potrafią one przyprawić o gęsią skórkę. **Efekt ten osiągnięto, oszczędnie dawkując grozę, pokazując tylko tyle, ile trzeba, by wywołać dreszcze, a także stosując techniki budowania atmosfery znane z japońskich horrorów.** Aby zachować ich klimat, dźwiękowcy studia Monolith korzystali z tych samych, często bardzo „niskobudżetowych" rozwiązań – o ile więc odgłosy wystrzałów czy eksplozji zrealizowano z dbałością o najwyższą jakość dźwięku, o tyle wiele z tego, co usłyszysz w „strasz-

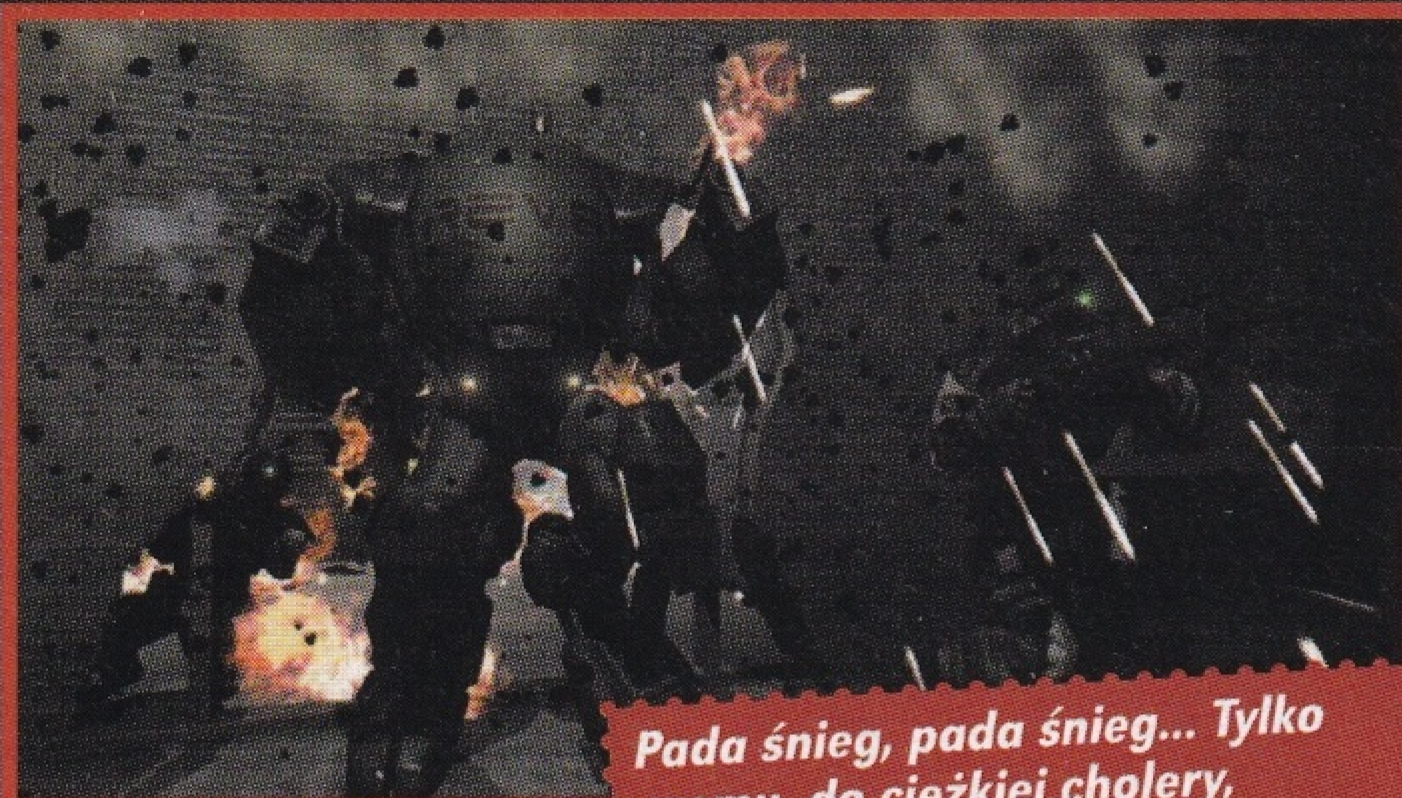
Alma czyli Onryō



Wygląd Almy – drobnej dziewczynki w sukience, z prostymi, długimi, czarnymi włosami spuszczonymi na twarz – od razu przywodzi na myśl zjawy z japońskich horrorów: Sadako z „The Ring" czy Mitsuko z „Dark Water". To jednak nie przypadek, że w filmach z Kraju Kwitnącej Wiśni wyglądają one właśnie w taki sposób – Hideo Nakata nawiązywał bezpośrednio do japońskiej tradycji i występujących w niej zjaw o nazwie Onryō. W opowieściach powtarzanych w herbaciarniach są to zwykle duchy szukające zemsty za krzywdy, których doznały za życia. Ich typowy wygląd to długa szata w kolorze białym (w Japonii żałobnym), pochylona sylwetka i niewidoczna twarz – jedyne odstępstwo od tej tradycji w grze F.E.A.R. polega na tym, że Alma ma ubranko czerwone.

nie mieli pomysłu na częste wykorzystywanie jego umiejętności, więc uczynili z niego żołnierza innej jednostki. Mimo to Douglas spodobał się i graczom, i developerom – pojawia się w add-onie Extraction Point, a w konsolowej wersji podstawki jest nawet postacią grywalną w dodanych poziomach.

Choć F.E.A.R. to gra przede wszystkim straszna, nie brakuje w niej humoru. Jeden z dowcipów przeznaczonych dla fanów wcześniejszych tytułów Monolith Productions nawiązuje do serii No One Lives Forever, w której bohaterka walczyła z organizacją terrorystyczną H.A.R.M. W całym cyklu nie ujawniono, co się za tym akronimem kryje – rozwiązanie zagadki umieszczono dopiero w S.T.R.A.C.H.-u. W jednym z początkowych etapów bohater przechodzi obok magazynu, na którym widnieje logo H.A.R.M. z No One Lives Forever, a tuż obok niego napis: Heater and Refrigerator Ma-



Pada śnieg, pada śnieg... Tylko czemu, do ciężkiej cholery, czarny?



Stary, odejdź dalej! Gracz się zorientuje, że to nie są prawdziwe pociski...

nych" sekwencjach, to odpowiednio przetworzone przeciąganie metalowej rurki po asfaltowej powierzchni, pompowanie wody ze studni czy rwanie szmat.

Takie zabiegi przyniosły zamierzony skutek. **Zarówno graczom, jak i recenzentom przypadł do gustu oryginalny styl F.E.A.R.-a i rozgrywka, jaką tytuł ten oferował.** Najważniejsze serwisy internetowe i magazyny branżowe przyznały tej produkcji na tyle wysokie oceny, że ich średnia sięgnęła 89% (my daliśmy 5-). W podsumowaniach kończących rok 2005 (w październiku tytuł ujrzał światło dzienne) First Encounter Assault Recon zdobył wiele nagród, w tym dla najlepszej gry akcji, najlepszego FPS-a i za najlepsze AI przeciwników. Zgodnie z logiką rynku tak chwalona i popularna produkcja po prostu musiała doczekać się dodatków...

Pierwszy z nich ukazał się niemal równo rok po premierze oryginału. **Nosi on tytuł Extraction Point, a stworzyła go firma TimeGate, znana wcześniej głównie z... serii RTS-ów o nazwie Kohan.** Choć Extraction Point był pierwszym FPS-em w dorobku studia, udał się całkiem nieźle – średnia ocen wystawionych przez największe na świecie magazyny i serwisy wyniosła tym razem 75,6% (nasza nota to 4), a jedną z niewielu wymienianych przez recenzentów wad był fakt, iż wiele lokacji przypomina te znane z podstawki.

Drugim minusem jest brak nowości w multi – tu jednak twórcy są usprawiedliwieni, bowiem nieco wcześniej wydali łatkę, która wzbogaca-

nufacturing, czyli... Produkcja Grzejników i Lodówek.

- W chwili premiery F.E.A.R. był jedną z gier o najwyższych wymaganiach sprzętowych. Wiele osób nie mogło więc zapoznać się z tą produkcją, co sprawiło, że niektóre z nich złośliwie rozwijały pojawiający się w tytule akronim w zdanie: „Fucked Engine and Requirements", czyli „Spiep$%ony silnik i wymagania"...

- We wstępnej wersji scenariusza oddział F.E.A.R. miał dwóch, a nie jak finalnie tylko jednego głównego przeciwnika. W trakcie prac drugi „zbir" (nazywał się Conrad Krieg) został usunięty, ale mimo to udało mu się pozostawić po sobie ślad w gotowej grze – Paxton Fettel nosi na sobie kurtkę, która została wymodelowana właśnie dla Kriega.


Wylałeś pomidorówkę – musisz pozbierać makaron!

ła rozgrywki sieciowe o dwa nowe tryby Control i Conquer All. Dołączyły one do wcześniej już popularnych rodzajów zabawy, takich jak Deathmatch, Team Deathmatch i Capture the Flag, które były o tyle ciekawe, że występowały również w wersji SlowMo – specjalny przedmiot umożliwiał w nich spowolnienie upływu czasu. Dopiero wydany w tym roku


Ej, chłopaki, to chyba pomyłka. To miał być bank, a nie toaleta...

Japońska klasyka

Jednym z najważniejszych źródeł inspiracji były dla twórców F.E.A.R. japońskie horrory, które zyskały szczególną popularność na przełomie XX i XXI wieku, głównie za sprawą światowego sukcesu filmu „Ring". Obecny w tych produkcjach specyficzny styl budowania napięcia i wywoływania poczucia grozy sprawia, że możemy mówić o oddzielnym gatunku, który nazwano J-horrorem. Najważniejsze jego obrazy to:

„The Ring – Krąg" (1998)



(tyt. oryg. **„Ringu"**) Najbardziej znany japoński horror, wyreżyserowany przez Hideo Nakatę, według scenariusza napisanego przez Hiroshiego Takahashi na podstawie opowiadania pisarza Kojiego Suzuki. Główną bohaterką jest dziennikarka próbująca odkryć tajemnicę kasety wideo, która w siedem dni zabija każdego, kto ją obejrzy. To dzięki temu filmowi świat Zachodu poznał postać ubranej w białą szatę dziewczynki z czarnymi włosami.

„Dark Water" (2002)

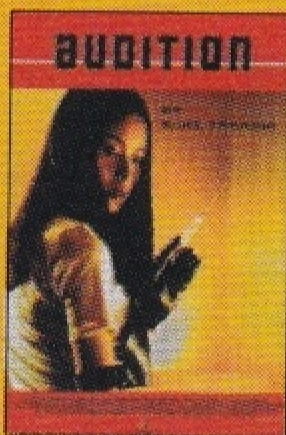
(tyt. oryg. **„Honogurai mizu no soko kara"**)



Drugi po Ringu najgłośniejszy film Hideo Nakaty, ponownie oparty na motywach opowiadania Kojiego Suzuki. Młoda kobieta rozwodzi się z mężem i wraz z kilkuletnią córką przenosi się do mieszkania wynajętego w rozsypującym się bloku mieszkalnym. Sufit jej nowego lokum przecieka, ale to usterka, przy której hydraulik nie pomoże...

„Gra wstępna" (1999)

(tyt. oryg. **„Ôdishon"**)



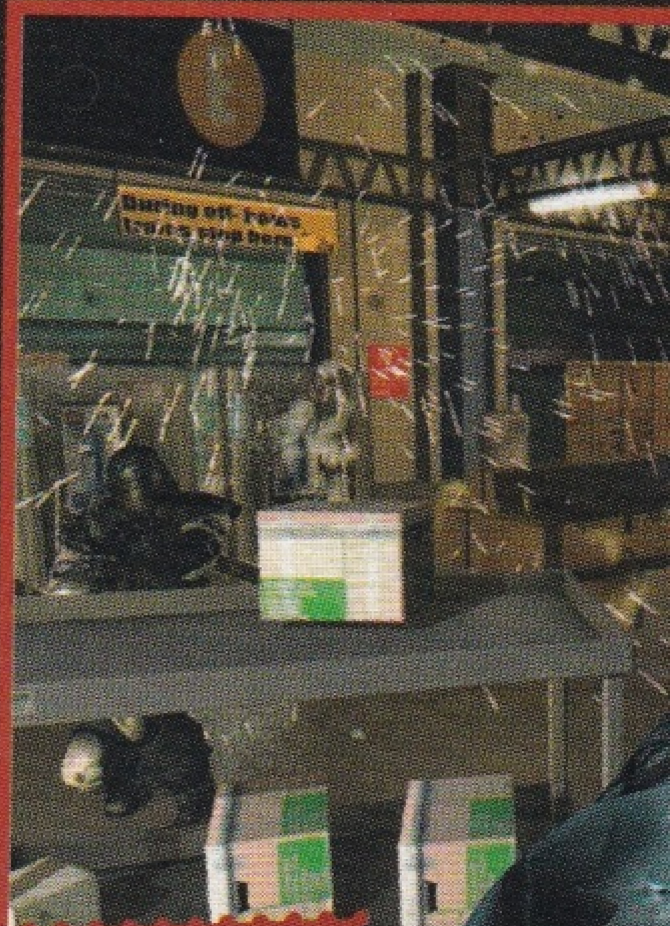
Najpopularniejsze dzieło reżysera Takashiego Miike, jednego z najbardziej oryginalnych twórców horroru, nawet jak na japońskie warunki. W „Grze wstępnej" bogaty wdowiec, za namową przyjaciela, poszukuje żony pod przykrywką castingu do filmu. Spotyka piękną, młodą i skromną kobietę, która jednak ukrywa pewną tajemnicę...

„Klątwa" (2000)

(tyt. oryg. **„Ju-on"**)



„Klątwa" to seria reżysera Takashiego Shimizu, zapoczątkowana przez dwa filmy („Ju-on" i „Ju-on 2"), wydane w 2000 roku od razu na rynku wideo. Choć oba były produkcjami niskobudżetowymi, zdobyły niezwykłą popularność i stały się najbardziej kultowymi J-horrorami. Szybko podjęto więc decyzję o nakręceniu ich jeszcze raz, już z myślą o dużym ekranie (oba trafiły do kin w 2003 roku), a krótko potem powstał również amerykański remake. Niemały sukces jak na historię o nawiedzonym domu...



W dodatku wszystko musi być większe – spluwy zamiast jednej mają teraz trzy lufy.



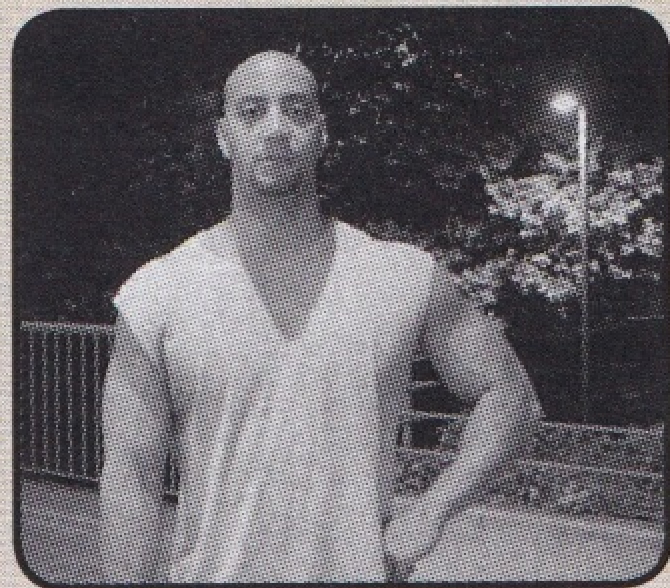
TimeShift pozwala w sieci bawić się w taki sposób sekundnikiem.

Wracając do Extraction Point... Ci, którym w oryginale podobały się strzelaniny ORAZ momenty grozy – in-

nymi słowy wszyscy, którym podobał się F.E.A.R. – znajdą w Extraction Point to samo, tylko w większej, bardziej zabójczej dawce. Fabuła dodatku rozpoczyna się dokładnie w tym samym momencie, w którym kończy się pierwszy S.T.R.A.C.H., i przedstawia kolejne godziny akcji w siedzibie Armacham i okolicach. **Tym razem – kiedy wiadomo już, kim jest Alma i jakie ma umiejętności – chodzi nie tyle o rozwikłanie zagadki, co po prostu o przeżycie.** Twoim zadaniem jest dotarcie do pobliskiego szpitala, na dachu którego zorganizowano punkt ewakuacyjny dla żołnierzy Delta Force i First Encounter Assault Recon. Extraction Point, choć jest tylko dodatkiem, kończy się w sposób nieporównywalnie bardziej efektowny niż pierwowzór – to coś, co trzeba zobaczyć. Tym bardziej że prawdziwy sequel F.E.A.R.-a (patrz: str. 14) bezpośrednio nawiązuje do tego finału.

Extraction Point nie tylko przedłuża przygodę Point Mana o kilka godzin wymia-

Kto to zrobił?

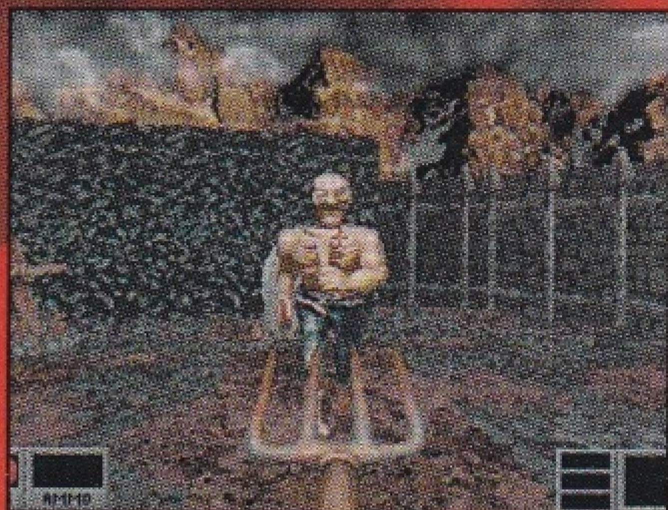


Monolith Productions to jedna z ważniejszych firm zajmujących się FPS-ami i komputerową grafiką 3D. **Studio powstało w 1994 roku z inspiracji Jasona Halla**, wcześniej programisty w firmie Edmark. To on namówił kolegów z pracy i innych speców (m.in Craiga Hubbarda, późniejszego głównego projektanta F.E.A.R.-a) do stworzenia silnika 3D opartego na systemie Windows – i to w czasach, gdy Okienka wciąż nie były uważane za platformę nadającą się do gier.

Engine ten, ochrzczony LithTech 3D, zwrócił uwagę koncernu Microsoft, a wsparcie to okazało się wystarczającą motywacją do założenia studia Monolith. Firma zadebiutowała w 1997 roku tytułem Blood, a jej późniejsze ważne produkcje to m.in. Shogo (FPS z wielkimi robotami w roli głównej, pierwszy flirt Monolith z japońską kulturą), No One Lives Forever, Alien vs. Predator 2, TRON 2.0, The Matrix Online oraz F.E.A.R. i Condemned.

Każda z nich wprowadzała do swojego gatunku – głównie FPS – nowatorskie elementy, wszystkie zwracały też uwagę oprawą graficzną opartą na kolejnych wersjach silnika LithTech.

Horror z perspektywy...







Blood (1997)
Pierwsze prawdziwie udane podejście do grozy w konwencji FPS. Bohaterem był Caleb, wyznawca kultu Tschernobog, który zdradzony przez swego boga rzuca mu wyzwanie i wyrusza na krucjatę przeciwko niemu i jego wyznawcom. Była to jedna z bardziej brutalnych gier swoich czasów – jej tytuł (po polsku Krew) wziął się z hektolitrów posoki, które tryskały z pokonanych wrogów.

System Shock 2 (1999)
FPS rozbudowany o elementy rozwoju postaci i sekwencje „horrorowe", przeszedł do historii jako jedna z najbardziej klimatycznych produkcji – niezależnie od gatunku. To właśnie atmosfera sprawiała, że gdy grałeś w System Shock 2, gęsia skórka pokrywała całe ciało, a kiedy działo się coś naprawdę strasznego (np. dochodziło do pierwszego spotkania ze zmutowanymi małpami), trudno było powstrzymać okrzyk przerażenia.

Aliens vs. Predator 2 (2001)
Klasyczni bohaterowie najpopularniejszych filmów science-fiction XX wieku stawali w tej grze naprzeciw siebie w morderczym pojedynku na planecie LV-1201. Tytuł ten najbardziej straszył w kampanii, w której bohaterem był człowiek, kapral Andrew „Frosty" Harrison. Ale również kiedy grałeś Obcym czy Predatorem, momentów do podskakiwania na krześle było sporo.


A może wystarczyło zapukać?

ny ognia i budzących strach halucynacji, ale też **dodaje do rozgrywki nowe elementy** – przede wszystkim trzy bronie i wcześniej niespotykanych przeciwników. Jeszcze więcej nowinek przynosi kolejny add-on, wydany w październiku tego roku (a więc dwa lata po oryginale). Perseus Mandate jest rozszerzeniem całkowicie SAMODZIELNYM – i to w dwóch znaczeniach tego słowa.

...pierwszej osoby. FPS-ów, które miały straszyć, było już w historii gier sporo, ale tylko o kilku warto dziś jeszcze wspominać. Co ciekawe, aż cztery z nich (licząc z F.E.A.R.-em) zostały stworzone przez studio Monolith. To dowodzi, że Jason Hall i spółka znają się na robieniu „Boo!".



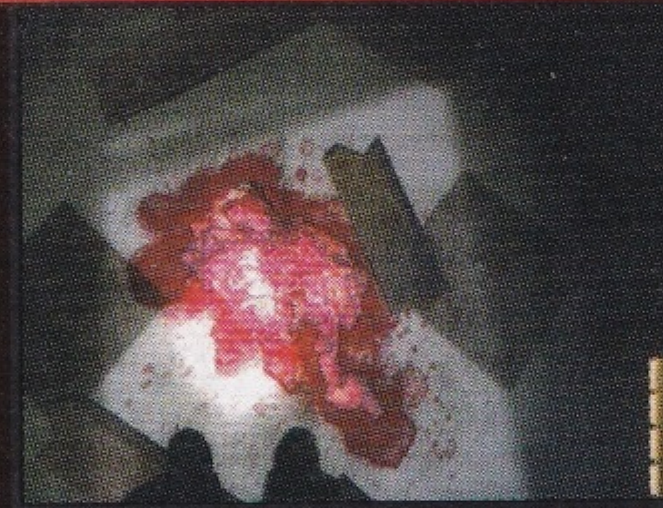
Clive Barker's Undying (2001)

Horror oparty na motywach twórczości Clive'a Barkera, pisarza, który stworzył m.in. kultową postać Pinheada z filmu „Hellraiser". Akcja gry toczy się w 1923 roku, kiedy to Patrick Galloway, młody znawca tematyki pradawnych kultów, odwiedza irlandzką posiadłość swojego mentora – oczywiście nawiedzoną przez złe moce. Świetne wykorzystanie efektów dźwiękowych to jeden z mocniejszych punktów tej produkcji.



Doom 3 (2004)

Jeden z najbardziej kontrowersyjnych tytułów w historii gatunku FPS. Wyczekiwany ze względu na graficzną rewolucję, którą miał przynieść – kiedy się ukazał, zdobył fanów, ale i niemało zażartych przeciwników, zawiedzionych jakością rozgrywki oraz poziomem oprawy. I rzeczywiście, „strachy" są tu mało subtelne, ale w swojej kategorii „horrorów z potworem wyskakującym z szafy" Doom 3 nie ma sobie równych.



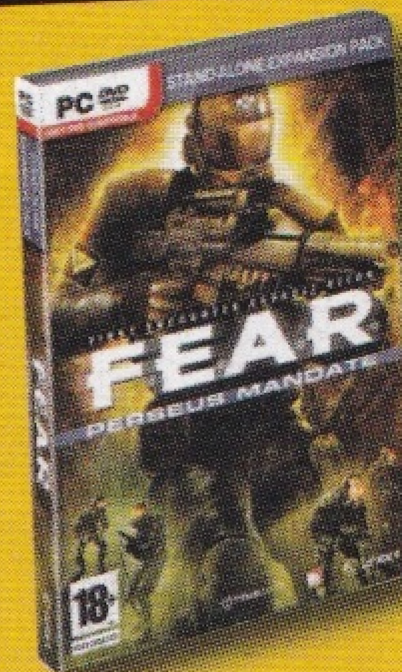
Condemned: Criminal Origins (2005)

Dreszczowiec, nad którym Monolith pracował mniej więcej w tym samym czasie, w którym powstawał F.E.A.R. – na szczęście nie wpłynęło to źle na żaden z tych tytułów. Obie produkcje w ciekawy sposób się uzupełniają: F.E.A.R. to gra, w której groza jest równie ważna jak strzelaniny – Condemned natomiast straszy tak samo mocno, ale większość starć z przeciwnikami to walka wręcz.

Po pierwsze można go uruchomić, nie posiadając pierwszego F.E.A.R.-a, po drugie zaś przedstawia akcję toczącą się w tym samym czasie, ale w innym miejscu i z innymi bohaterami. W Perseus Mandate zmienia się również styl rozgrywki – wciąż jest tu sporo „strachów", ale tym razem twórcy dodatku postawili na sekwencje walki. Wiele poziomów czy sytuacji zaprojektowano w taki sposób, by równie mocno – a nawet bardziej niż oryginał – pobudzały produkcję adrenaliny.

Wszystkie trzy gry stanowią więc pozycje obowiązkowe dla fanów gatunku FPS: pierwszy F.E.A.R. za atmosferę i rewolucyjne (w swoim czasie, ale w pewnym sensie także i teraz) przedstawienie strzelanin; Extraction Point za możliwość poznania dalszych losów postaci z podstawki; a Perseus Mandate za podkręcenie akcji o jeszcze kilka poziomów. Na tym jednak nie koniec – wiadomo już, że Alma powróci. A o tym, w jakiej formie, piszemy na następnych stronach...

Chcę to mieć!



F.E.A.R. Perseus Mandate właśnie się ukazał. Choć to gra premierowa, kosztuje tylko 59,90 zł – a do uruchomienia nie wymaga podstawki.

Projekt: Boo!

Sukces F.E.A.R.-a to dla studia Monolith najwyraźniej za mało, bowiem właśnie pracuje ono nad sequelem. I jak nietrudno się domyślić, twórcy zapowiadają, że będzie on jeszcze bardziej straszny i jeszcze bardziej emocjonujący.

Choć nowa produkcja Monolith ma być kontynuacją S.T.R.A.C.H.-u – z Almą, korporacją Armacham itd. – gra nie będzie nazywać się F.E.A.R. 2. To wynik konfliktu z wydawcą, do którego doszło po premierze jedynki. Drogi Vivendi i studia Monolith rozeszły się; przy pierwszej z firm pozostały prawa do tytułu (i wszystko wskazuje na to, że zostaną one spożytkowane), przy drugiej zaś możliwość wykorzystania postaci i sytuacji znanych z oryginalnego F.E.A.R.-a.

Szukając tytułu dla gry przedstawiającej kolejne starcie z Almą, Monolith zwrócił się do fanów. Developer zorganizował konkurs, w którym na stronie www.NameYourFear.com internauci mogli zgłaszać swoje pomysły na nazwę następcy F.E.A.R.-a. Trzy najlepsze – Project Origin, Dead Echo i Dark Signal – zostały wybrane przez twórców, a w finałowej części konkursu znów głos mieli użytkownicy sieci. Ostatecznie wygrał Project Origin – najwyraźniej zasugerowany przez kogoś, kto dobrze znał fabułę pierwowzoru, bowiem taką nazwę nosił program badawczy korporacji Armacham, który miał doprowadzić do powstania armii sterowanych telepatycznie postaci.

Akcja nowej gry, która ukaże się w IV kwartale 2008 roku na PC i konsole next-gen, toczy się mniej więcej w tym samym czasie, co finałowe sceny F.E.A.R.-a. **Wcielisz się w członka oddziału Delta Force, którego zadaniem jest przechwycenie generał Genevieve Aristide**, jednej z ważniejszych postaci w fabule oryginału. Początkowo bohater nie posiada umiejętności aktywowania efektu SlowMo, superrefleks zyskuje dopiero w pewnym momencie, w wyniku dość makabrycznej szpitalnej operacji.

Koszmarów i momentów grozy ma być w Project Origin więcej niż w pierwowzorze, a ponadto teraz wreszcie będzie można w ich trakcie zginąć. Również tych kilka innych elementów, na które narzekali recenzenci pierwszej części F.E.A.R.-a, zostało poprawionych. W Project Origin pojawią się bardziej zróżnicowani przeciwnicy, a lokacje też nie będą już tak monotonne. Monolith, nie zdradzając jeszcze żadnych szczegółów, obiecuje, że tym razem zobaczymy miejsca, w których ani żołnierze Delta Force, ani First Encounter Assault Recon jeszcze nie walczyli.

Lepiej zrealizowane będą również te rzeczy, które w poprzedniej części były chwalone. Choćby sekwencje strzelanin, które w nowej grze mają być bardziej emocjonujące dzięki nowym algorytmom sztucznej inteligencji. Dwie najważniejsze rewolucje w kwestii AI to: dodanie możliwości wykorzystywania obiektów znajdujących się w lokacjach jako osłony przed ostrzałem, a także bardziej zaawansowana współpraca między przeciwnikami. Project Origin ma być też pierwszą w historii grą, w której postacie będą potrafiły inteligentnie zareagować na to, że się zapaliły, np. szukając źródeł wody lub rzucając się na ziemię i próbując ugasić płomienie.

Książeczki Click Klasyka dotyczą produkcji, które już się ukazały, dlatego najnowszemu tytułowi studia Monolith nie możemy poświęcić zbyt dużo miejsca. Pierwsze zapowiedzi gry brzmią jednak niczym gwarancja tego, że i o Project Origin będziemy mogli za jakiś czas napisać jako o klasyku. Oby tak się stało!


I tu cię mam, Zygmunt!

W następnym numerze...

KONKRETNE PYTANIA!
KLASYCZNE NAGRODY

F.E.A.R.

Mamy do wygrania 10 zestawów:
F.E.A.R.
F.E.A.R. Extraction Point
F.E.A.R. Perseus Mandate



Aby wziąć udział w losowaniu, odpowiedz prawidłowo na pytanie konkursowe:

Kto straszy w grze F.E.A.R.?

A. Strach na wróble
B. Mała dziewczynka
C. Strachy na lachy

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.FE.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **7 stycznia 2008 r.**

Fundatorem nagród jest **CDPROJEKT**
www.gram.pl